Indonesian Research Journal on Education

e-ISSN: 2775 – 8672, p-ISSN: 2775 – 9482
Volume 5 Nomor 3 Tahun 2025
Halaman: 636 – 642

Web: https://irje.org/index.php/irje

RESEARCH ARTICLE

Kemampuan Guru dalam Mengefektifkan Belajar Melalui Bermain dan Permainan Anak untuk Menumbuhkan Kemandirian Anak

Flora Maunary[1], Wa Sanima Awayaro[2], Sherly Kilanmase[3]
Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen, IAKN Ambon, Indonesia

floramaunary2024@gmail.com[1], awayarowasanima@.com[2], Sherlykilanmasse82@gmail.com[3]

Kata Kunci:
Kemampuan Guru, Efektivitas Belajar, Bermain dan Permainan, Kemandirian Anak, Pendidikan Anak Usia Dini

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis kemampuan guru dalam mengefektifkan pembelajaran melalui pendekatan bermain dan permainan anak guna meningkatkan kemandirian anak usia dini di KB Titasomi Nolloth, Maluku Tengah. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun guru telah memahami prinsip-prinsip bermain sambil belajar dan karakteristik perkembangan anak, keterbatasan sarana prasarana menghambat terciptanya lingkungan belajar yang optimal. Guru masih menghadapi tantangan dalam menyediakan pilihan bermain yang beragam dan terstruktur. Namun, adaptasi dengan memanfaatkan sumber daya alam sekitar, seperti daun dan batu, menjadi solusi kreatif. Temuan ini memperkuat peran bermain sebagai media pembelajaran holistik yang tidak hanya mengembangkan aspek kognitif tetapi juga kemandirian anak melalui kesempatan mengambil keputusan, interaksi sosial, dan pemecahan masalah. Implikasi penelitian ini menekankan pentingnya pelatihan guru untuk merancang kegiatan bermain berbasis bukti serta kolaborasi dengan pemangku kepentingan dalam pengadaan fasilitas pendukung.

Keywords:
Teacher Ability, Learning Effectiveness, Play And Games, Children's Independence, Early Childhood Education

Abstract

This study aims to explore and analyze teachers' abilities in enhancing learning effectiveness through play and games to foster early childhood independence at KB Titasomi Nolloth, Central Maluku. Using a descriptive qualitative method, data were collected through observation, teacher interviews, and documentation of learning activities. The results indicate that while teachers understand the principles of play-based learning and child development characteristics, limited infrastructure hinders the creation of an optimal learning environment. Teachers still face challenges in providing diverse and structured play options. However, adaptations utilizing natural resources, such as leaves and stones, emerged as creative solutions. These findings reinforce the role of play as a holistic learning medium that develops not only cognitive aspects but also children's independence through decision-making opportunities, social interactions, and problem-solving. The study highlights the need for teacher training in evidence-based play design and stakeholder collaboration to improve supporting facilities.

Copyright © 2025 Flora Maunary, Wa Sanima Awayaro, Sherly Kilanmase
*This work is licensed under an **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)***

PENDAHULUAN

Anak Usia Dini dikatakan adalah masa awal periode emas perkembangan yang mendasar guna pembentukan karakter dan kemampuan anak, termasuk kemandirian. Masa usia dini adalah masa yang paling krusial untuk diberikan stimulasi yang baik guna menentukan pertumbuhan dan perkembangan anak ke-fase berikut. Stimulasi yang selalu diberikan kepada, perkembangan lebih cepat dari pada yang tidak mendapat stimulasi. Stimulasi dapat berfungsi sebagai penguat yang tentu saja bermanfaat untuk perkembangan anak (Tiaranisa et al., 2022).

Di tengah pesatnya perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan motorik pada usia ini, sehingga pendekatan pembelajaran yang tepat memegang peranan penting dalam mengoptimalkan potensi anak. Salah satu pendekatan yang terbukti efektif dan selaras dengan karakteristik dunia anak adalah belajar melalui bermain dan permainan. Bermain bukan sekadar aktivitas pengisi waktu luang, melainkan sebuah proses aktif yang memungkinkan anak bereksplorasi, bereksperimen, memecahkan masalah, dan berinteraksi dengan lingkungannya secara langsung.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, guru memiliki peran sentral dalam mengefektifkan kegiatan belejar melalui bermain dan permainan sebagai wahana pembelajaran yang bermakna. Kemampuan guru

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

dalam merancang, memfasilitasi, dan mengevaluasi kegiatan bermain yang terarah akan secara signifikan mempengaruhi tingkat keterlibatan anak. Bahkan, dengan prinsip-prinsip bermain dan permainan yang tepat dalam proses pembelajaran diyakini dapat berfungsi meningkatkam kemandirian anak. Kemandirian anak yang ditingkatkan melalui kesempatan untuk mengambil keputusan, berinteraksi dengan teman sebaya, mengatasi masalah sederhana dalam permainan, serta merasakan dampak dari tindakan anak-anak dalam konteks yang tenang dan menyenangkan, di mana secara bertahap dapat membangun rasa percaya diri untuk bertindak secara mandiri.

Oleh karena itu, pemahaman mendalam mengenai kemampuan guru dalam mengefektifkan belajar melalui bermain dan permainan menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran. Kajian ini bertujuan untuk mengeksplorasi lebih lanjut bagaimana kompetensi guru dalam merancang pengalaman bermain yang kaya, memfasilitasi interaksi sosial yang konstruktif selama bermain, serta mengaitkan kegiatan bermain dengan tujuan pembelajaran yang spesifik dapat berkontribusi pada peningkatan kemandirian anak usia dini. Dengan mengoptimalkan potensi bermain sebagai media pembelajaran, diharapkan anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga tumbuh menjadi individu yang percaya diri, bertanggung jawab, dan mampu mengambil inisiatif dalam berbagai situasi.

Pengertian Kemampuan Guru

Ada beberapa pengertian kemampuan guru dari para ahli, antara lain, Soejipo dan Kosasi (2009: 37) memberikan pengertian kemampuan guru adalah suatu perilaku kemampuan seseorang dalam melaksanakan kewajiban dengan penuh tanggung jawab. Pengertian kemampuan guru menurut E. Mulyasa (2008: 75, yaitu Kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang guru itu mencakup empat aspek, yaitu kemampuan pedagogic, kepribadian, professional dan sosial Miarso (2004) mengatakan bahwa kompetensi adalah kemampuan daya seseorang untuk melaksanakan tugas, dan tugas itu diartikan sebagai kegiatan nyata yang dilakukan sesuai dengan fungsi dalam kawasan atau bidang yang bersangkutan (Miarso, 2004:14).

Sedangkan Wijaya dan Rusyan menjelaskan bahwa kemampuan atau kompetensi adalah hakiki kualitatif dari perilaku guru yang tampak paling berarti. Kemampaun atau kompetensi juga berarti perilaku rasional dalam rangka mencapai tujuan yang digariskan sesuai dengan kondisi yang diinginkan (Wijaya & Rusyan, 1992:8). Sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan atau kompetensi merupakan kecakapan dalam melakukan suatu yang didapatkan melalui pendidikan, sehingga mendapatkan keahliannya.

Menurut Medley seperti dikutip Anderson mengatakan bahwa kemampuan atau kompetensi adalah seperangkat pengetahuan dan kepercayaan yang dimiliki guru dan menerapkannya dalam kegiatan belajar mengajar (Lhory W. Anderson, 1998:18). Munsyi seperti dikutip Uno menjelaskan bahwa kemampuan atau kompetensi mengacu pada kemampuan melaksanakan sesuatu yang diperoleh melalui pendidikan. Kompetensi juga menunjuk kepada kinerja (kualitas kerja) dan perbuatan yang rasional untuk memenuhi spesifikasi tertentu dalam melaksanakan tugas-tugas kependidikan (pengajaran) (Uno, 2007:60).

Imron menetapkan sepuluh kemampuan guru dalam mengajar, yaitu, (Ali Imron; 1995: 168-169): (1) Kemampuan guru dalam menguasai bahan pelalajaran, (2) Kemampuan guru dalam menguasai landasan pendidikan, (3) Kemampuan guru dalam menyusun program pelalajaran, (4) Kemampuan guru dalam melaksanakan program pelalajaran, (5) Kemampuan guru dalam menilai proses dan hasil belajar siswa, (6) Kemampuan guru dalam menyelenggarakan bimbingan dan penyuluhan, (7) Kemampuan guru dalam menyelenggarakan administrasi sekolah, (8) Kemampuan guru dalam mengembangkan kepribadian, (9) Kemampuan guru dalam berintegrasi dengan teman sejawat dan masyarakat, dan (10) Kemampuan guru dalam menyelenggarakan penilaian sederhana untuk kepentingan belajar mengajar.

Berdasarkan dengan pendapat para ahli di atas, maka ada beberapa pemahaman yang dapat peneliti kemukakan sebagai berikut: a) Kemampuan guru yang meliputi 4 kompetensi, pedagogik, profesionalitas, sosial dan kepribadian. b) Kemampuan guru dalam mempersiapkan diri dalam menguasai sumber bahan pelajaran, c) Kemampuan guru dalam merencanakan program pelajaran, d) Kemampuan guru dalam mengelola proses belajar mengajar, e) Kemampuan guru dalam menggunakan metode mengajar, dan model pembelajaran dan; f) Kemampuan guru dalam menilai hasil belajar siswa.

Efektifitas Belajar

Kata efektif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1989:219) memiliki pengertian berhasil, berguna. Sehingga ketika kemampuan guru untuk mengefektifkan belajar dapat dilihat bahwa itu merupakan suatu proses pembelajaran yang menghasilkan perubahan perilaku yang diinginkan secara optimal. Baik itu, berupa peningkatan pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap. Sedangkan menurut Mulyasa (2003: 49), efektif adalah perubahan yang membawa pengaruh, makna dan manfaat tertentu. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan sifatnya yang menekankan pada pemberdayaan peserta didik secara aktif. Tetapi juga pembelajaran yang

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

menekankan pada penguasaan pengetahuan dan internalisasi tentang apa yang dikerjakan, untuk dapat dimengerti dan dipahami, sehingga dapat dipraktekkan dengan baik oleh peserta didik.

Hamalik secara lebih jelas mengemukakan bahwa efektivitas belajar adalah kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan sesuai dengan situasi belajarnya, misalnya kegiatan-kegiatan dalam mengikuti pelajaran, menghadapai ulangan/ujian dan sebagainya. Menurut Sudjana keberhasilan siswa atau mahasiswa dalam mengikuti pelajaran atau kuliah banyak tergantung pada cara belajar yang dilakukan secara teratur dan berkesinambungan. (6 Oemar. Hamalik, Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar, Surabaya: Usaha Nasional, 2003, h. 38).

Menurut PP nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan bahwa suasana pembelajaran yang efektif yaitu suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, inovatif dan menemukan sendiri. Ada juga pendapat dari Watruba dan Wrigt dalam Hamza Uno (2013:) melalui hasil kajiannya dalam beberapa penelitian bahwa, ada tujuh indikator pembelajaran yang efektif, yaitu: 1) Pengorganisasian materi yang baik; 2) Komunikasi yang efektif; 3) Penguasaan dan antusiasme terhadap materi pelajaran; 4) Sikap positif terhadap peserta didik; 5) Pemberian nilai yang adil; 6) Keluwesan dalam pendekatan pembelajaran; 7) Hasil belajar peserta didik yang baik.

Dari beberapa pendapat ahli menyangkut dengan efektif, maka dalam penulisan ini peneliti mendudukan 5 (lima) indikator yang dijadikan sebagai teori pendukung terhadap analisis dan pembahasan. 5 (lima) indikator tersebut antara lain: 1) Pengelolaan pelaksanaan pembelajaran; 2) Proses komunikatif; 3) Respon peserta didik; 4) Aktifitas belajar; 5) Hasil belajar. Dengan demikian, efektif pembelajaran dapat berlangsung baik jika semua indikatornya ada dalam kategori minimal baik.

Pengertian Bermain dan Permainan

Bermain menurut Pupung & Anik (2018:3) adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa anak-anak. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Karena bermain bagi mereka tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Sebab setiap bentuk bermain pada anak merupakan nilai positif terhadap perkembangan seluruh aspek yang ada dalam diri anak.

Sedangkan menurut Singger (dalam Kusantini, 2004) bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya untuk mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianua dan juga mengembangkan kreativitasnya. Lain halnya dengan pengertian bermain menrut James Sully dalam bukunya Essay on Laughter menyatakan bahwa tertawa adalah tanda dari kegiatan bermain dan tertawa ada di dalam aktivitas sosial yang dilakukan bersama sekelompok teman. Artinya kegiatan bermain mempunyai manfaat tertentu. Hal yang penting dan perlu ada di dalam kegiatan bermain adalah rasa senang dan rasa senang ini ditandai oleh tertawa. Karena itu, suasana hati dari orang yang sedang melakukan kegiatan bermain, memegang peran untuk menentukan apakah orang tersebut sedang bermain atau bukan. Plato adalah orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Aristoteles berpendapat bahwa anak -anak perlu didorong untuk bermain dengan apa yang akan mereka tekuni di masa dewasa nanti.

Dalam bermain dan permainan ini ada syarat-syarat yang ditentukan bagi anak Usia Dini, antara lain:

Waktu Bermain

Waktu bermain harus diperhitungkan cukup bagi anak-anak. Sehingga anak-anak merasa dunianya dengan baik. Karena masa usia dini merupakan masa bermain, bukan masa anak untuk dipaksa belajar atau bekerja. Saat yang tepat untuk anak bermain dapat disesuaikan dengan jenis permainan. Jika permainan di luar ruangan sebaiknya dilakukan pada pagi hari atau sore hari, agar anak merasa nyaman dengan udara yang sejuk dan tidak panas.

Peralatan Bermain

Peralatan bermain perlu menjadi perhatian guru untuk harus disesuaikan dengan usia anak dan perkembangannya. Ada beberapa kriteria dari alat permainan yang perlu disampaikan untuk anak, antara lain: aman bagi anak, dapat dimainkan secara bervariasi, sesuai kemampuan anak, mudah didapat dan dekat dengan lingkungan anak, menarik dari segi warna dan bentuk atau suara, alat permainan tahan lama, diterima oleh semua budaya, serta memiliki ukuran, bentuk dan warna sesuai usia anak dan taraf perkembangannya, sehingga berfungsi mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

Teman Bermain

Untuk teman bermain, anak harus merasa yakin bahwa anak mempunyai teman bermain jika anak memerlukan. Teman bermain dapat ditentukan anak sendiri, apakah itu orangtua, saudara atau temannya. Jika anak bermain sendiri, maka anak akan kehilangan kesempatan belajar dari teman-temannya. Sebaliknya kalau

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

terlalu banyak bermain dengan anak lain, mengakibatkan maka anak dapat tidak mempunyai kesempatan yang cukup untuk menghibur diri sendiri dan menemukan kebutuhannya sendiri.

Tempat Bermain

Tempat bermain yang perlu untuk anak bermain haruslah disediakan tempat bermain yang memadai untuk anak sehingga anak dapat bergerak dengan bebas. Perlu juga untuk memperhatikan luas tempat bermain, yang dapat disesuaikan dengan jenis permainan dan jumlah anak yang bermain.

Aturan Bermain

Terkait dengan aturan bermain, anak belajar bermain, melalui mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya atau diberitahu caranya oleh orang lain baik guru atau orangtua. Cara yang terakhir adalah yang terbaik, karena anak tidak terbatas pengetahuannya dalam menggunakan alat permainannya dan anak akan mendapat keuntungan lebih banyak lagi. Jadi permainan yang baik adalah permainan yang ada cara/aturan bermainnya.

Pengertian Kemandirian

Seseorang dikatakan mandiri jika dalam menjalani kehidupan tidak tergantung kepada orang lain khususnya dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Kemandirian juga ditunjukkan dengan adanya kemampuan mengambil keputusan serta mengatasi masalah. Dengan demikian setiap anak perlu dilatih untuk mengembangkan kemandirian sesuai kapasitas dan tahapan perkembangannya. Secara praktis kemandirian menurut Dowling (2005:41) adalah kemampuan anak dalam berpikir dan melakukan sesuatu oleh diri mereka sendiri untuk memenuhi kebutuhannya sehingga mereka tidak lagi bergantung pada orang lain namun dapat menjadi individu yang dapat berdiri sendiri.

Setyo Utomo (2005:7) mendefinisikan kemandirian sebagai salah satu komponen kepribadian yang mendorong anak untuk dapat mengarahkan dan mengatur perilakunya sendiri dan menyelesaikan masalah tanpa bantuan dari orang lain. Makna kemandirian adalah keadaan jiwa anak yang mampu memilih norma dan nilai-nilai atas keputusan sendiri, mampu bertanggung jawab atas segala tingkah laku dan perbuatan sendiri. Havighurst (Satmoko, 2008: 34) mengemukakan bahwa kemandirian adalah tindakan anak untuk mencoba memecahkan masalah yang dihadapi tanpa bantuan orang lain. Kemandirian adalah salah satu aspek kepribadian manusia yang tidak dapat berdiri sendiri, hal ini berarti bahwa kemandirian terkait dengan aspek kepribadian yang lain dan harus dilatihkan pada anakanak sedini mungkin agar tidak menghambat tugas-tugas perkembangan anak selanjutnya (Sartini, 2008: 68).

Kemandirian menurut Bernadib (Yulianti, 2009: 9) meliputi perilaku mampu berinisiatif, mampu menghadapi hamatan atau masalah, mempunyai rasa percaya diri dan dapat melakukan sesuatu tanpa bantuan orang lain. Pendapat tersebut juga diperkuat oleh Kartini dan Deli (Irene, 2007: 10) yang mengatakan bahwa kemandirian adalah hasrat untuk mengerjakan segala sesuatu bagi diri sendiri. Senada dengan itu Bathi (1977:28), bahwa kemandirian merupakan perilaku yang aktivitasnya diarahkan kepada diri sendiri, tidak banyak mengharapkan bantuan dari orang lain, dan bahkan mencoba memecahkan masalahnya sendiri.

Terhadap kemandirian anak usia dini, Einon, (2006:204) mengatakan bahwa kemampuan anak untuk melakukan perawatan terhadap diri sendiri, seperti makan, berpakaian, ke toilet dan mandi. Secara singkat dapat disimpulkan bahwa kemandirian mengandung pengertian: 1) Suatu keadaan dimana anak yang memiliki hasrat bersaing untuk maju demi kemajuan dirinya; 2) Mampu mengambil keputusan dan inisiatif untuk mengatasi masalah yang dihadapi; 3) Memiliki kepercayaan diri dengan mengerjakan tugas-tugasnya; 4) Bertanggung jawab terhadap apa yang dilakukannya.

Ciri-ciri Kemandirian Anak

Ciri - ciri kemandirian anak, seringkali terbaca ketika mereka ada dalam keseharian, dan terlihat mereka memiliki kecenderungan dan kemampuan dalam memecahkan masalah dari pada terjebak dalam kekhawatiran jika mengalami masalah. Di samping itu juga anak yang mandiri percaya terhadap penilaian sendiri, sehingga ketika berhadapan dengan masalah senantiasa meminta bantuan. Anak yang mandiri memiliki kontrol yang lebih baik terhadap kehidupannya. Hal ini dipertegaskan oleh Covey (1977:39), bahwa kemandirian memiliki ciri-ciri, diantarnya: 1) Secara fisik mampu bekerja sendiri; 2) Secara mental dapat berpikir sendiri; 3) Secara kreatif mampu mengekspresikan gagasannya dengan cara yang mudah dipahami; dan 4) Secara emosional kegiatan yang dilakukannya dipertanggungjawabkan sendiri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengeksplorasi kemampuan guru dalam mengefektifkan pembelajaran melalui bermain dan permainan anak di KB Titasomi Nolloth, Kecamatan Saparua Timur. Pemilihan metode ini didasarkan pada kesesuaiannya untuk memahami fenomena secara

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

mendalam melalui pengamatan langsung terhadap interaksi guru-anak dalam konteks alami (Creswell, 2014). Subjek penelitian terdiri dari 5 guru kelas yang dipilih secara purposif berdasarkan kriteria pengalaman mengajar minimal 2 tahun dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran berbasis bermain. Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama: (1) observasi partisipatif selama 10 sesi pembelajaran untuk mendokumentasikan aktivitas bermain dan respons anak, (2) wawancara semi-terstruktur dengan guru terkait strategi dan kendala yang dihadapi, serta (3) analisis dokumen seperti Rencana Kegiatan Harian (RKH) dan catatan perkembangan anak.

Proses analisis data mengikuti model interaktif Miles et al. (2014) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data observasi dan wawancara ditriangulasi untuk memastikan keabsahan temuan, sementara pemeriksaan sejawat (peer debriefing) dilakukan dengan melibatkan dua peneliti lain untuk mengevaluasi konsistensi interpretasi. Keterbatasan metodologis mencakup durasi penelitian yang relatif singkat (3 bulan) dan terbatasnya jumlah partisipan, namun kedalaman data diimbangi dengan fokus pada konteks spesifik yang jarang diteliti sebelumnya di wilayah Maluku Tengah. Temuan dari metode ini memberikan landasan empiris untuk memahami bagaimana guru mengadaptasi teori pembelajaran berbasis bermain dalam kondisi sumber daya terbatas, sekaligus membuka ruang untuk penelitian lanjutan dengan desain longitudinal atau pendekatan mixed-methods

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui 5 (lima) indikator dari teori efektif belajar yang dikemukakan oleh Watruba dan Wrigt dalam Hamza Uno (2013:) yang digunakan sebagai acuan untuk mengukur kemampuan guru dalam mengefektifkan belajar melalui bermain dan permainan untuk menumbuhkan kemandirian anak di KB Titasomi Nolloth, kecamatan Saparua Timur, Kabupaten Maluku Tengah, antara lain: 1) Pengelolaan pelaksanaan pembelajaran; 2) Proses komunikatif; 3) Respon peserta didik; 4) Aktifitas belajar; 5) Hasil belajar. Dengan demikian, efektif pembelajaran dapat berlangsung baik jika semua indikatornya ada dalam kategori minimal baik.

Sehingga dapat dikatakan, bahwa kemampuan guru pada sekolah KB Titasomi Nolloth, kecamatan Saparua Timur, Kabupaten Maluku Tengah, berupaya semaksimal mungkin untuk menanamkan perilaku peserta didik dengan kemampuan yang ia miliki baik melalui rencana kegiatan harian maupun melalui pembiasaan mulai dari anak datang kesekolah, sampai pulang sekolah.

Kemandirian anak-anak di Kelompok Bermain Titasomi dilakukan oleh guru dengan kemampuan yang dimiliki melalui cara yang digunakan dengan mengelola pelaksanaan pembelajaran secara efektif dengan pemilihan materi, tetapi juga dengan memilih bentuk permainan yang disesuaikan dengan kebutuhan anak. Dikatakan juga bahwa, memang ada kesiapan materi saat hendak memulai pelajaran oleh setiap guru bahkan mereka membangun diskusi. Hanya saja, terhadap pengelolaan pelaksanaan pembelajaran ini seperti yang disampaikan oleh para ahli terhadap hal ini, belum dapat dilakukan dengan baik, karena walaupun disampaikan kesiapan tetapi bagaimana guru-guru mampu untuk memperhatikan dan mengatur beberapa hal menyangkut dengan materi, bagaimana perincian materi itu, untuk diurutkan sesuai tingkatannya, dari yang mudah hingga ke yang sukar, serta melihat kepada keterkaitan materi dengan tujuan.

Pelaksanaan pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu membentuk moralitas peserta didik, dan adat kebiasaan yang terbentuk merupakan suatu perbuatan yang dilakukan secara berulang-ulang, sehingga perbuatan tersebut akan menjadi kebiasaan, karena dua faktor, pertama adanya kesukaan hati pada suatu pekerjaan, dan kedua menerima kesukaan itu dengan melahirkan suatu perbuatan.

Kegiatan belajar bagi anak usia dini tidaklah selalu dalam keadaan yang teratur dan berjangka waktu. Kegiatan belajar bagi anak usia dini bisa saja terjadi melalui berbagai aktivitas tanpa disadari anak seperti dalam kegiatan bermain dengan teman, hal itu merupakan kegiatan yang sangat penting dalam kehidupan anak. Anak belajar melalui pengalaman yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga dengan pembiasaan tersebut anak akan terbiasa untuk melakukannya tanpa diminta.

Pembahasan

Temuan penelitian ini mengungkap bahwa kemampuan guru dalam merancang kegiatan bermain berdampak signifikan terhadap kemandirian anak, meskipun terkendala keterbatasan sarana prasarana. Hasil ini sejalan dengan teori Vygotsky (1978) tentang *scaffolding*, yang menekankan peran guru sebagai fasilitator dalam menyediakan aktivitas bermain yang sesuai dengan *zone of proximal development* anak. Dalam konteks ini, observasi di KB Titasomi Nolloth menunjukkan bahwa guru telah mencoba menerapkan prinsip tersebut dengan memberi kebebasan anak memilih permainan, seperti menyusun balok atau bermain peran, namun belum optimal akibat minimnya variasi alat permainan. Studi oleh Hirsh-Pasek et al. (2009) memperkuat temuan ini, bahwa bermain terbuka (*open-ended play*) seperti bermain pasir atau balok mampu meningkatkan kemampuan problem-solving dan inisiatif anak, yang menjadi indikator kemandirian.

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

Lebih lanjut, penelitian ini mengonfirmasi teori Erikson (1950) tentang tahap *autonomy vs. shame and doubt*, di mana anak usia dini mengembangkan kemandirian melalui kesempatan mengambil keputusan sederhana dalam bermain. Contoh konkret di KB Titasomi adalah ketika guru meminta anak memilih warna krayon atau menentukan urutan bermain di ayunan. Praktik ini sesuai dengan temuan Lillard et al. (2013) bahwa anak yang diberi kebebasan dalam bermain menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan tanggung jawab. Namun, temuan juga mengungkap bahwa sebagian guru masih kesulitan menghubungkan kegiatan bermain dengan tujuan pembelajaran spesifik, seperti melatih kemandirian dalam merapikan mainan. Hal ini bertentangan dengan prinsip *intentional teaching* yang diusung Epstein (2007), di mana guru harus merancang bermain dengan tujuan pedagogis jelas, misalnya memberi tantangan seperti "Siapa yang bisa menyusun sepatu paling rapi?" untuk melatih kemandirian.

Dari segi metodologi, keterbatasan partisipan dan lokasi penelitian ini mirip dengan studi Siraj-Blatchford (2009) di daerah pedesaan, yang menyoroti tantangan serupa dalam sumber daya. Namun, temuan unik dalam penelitian ini adalah adaptasi guru menggunakan lingkungan alam sekitar, seperti daun atau batu, sebagai alat permainan. Pendekatan ini mendukung teori Malaguzzi (1994) tentang *environment as the third teacher*, di mana sumber daya alam bisa menjadi media pembelajaran efektif. Misalnya, kegiatan mengelompokkan batu berdasarkan ukuran tidak hanya melatih kemandirian, tetapi juga keterampilan kognitif. Studi ini memperkaya literatur dengan menunjukkan bahwa inovasi lokal dapat mengatasi keterbatasan infrastruktur, meski perlu pendampingan lebih intensif untuk konsistensi penerapannya.

Implikasi Teoretis dan Praktis

Temuan penelitian memperkuat pandangan bahwa bermain bukan sekadar aktivitas rekreasional, melainkan sarana holistik untuk pengembangan kemandirian. Namun, diperlukan integrasi yang lebih sistematis antara teori dan praktik, seperti pelatihan guru untuk merancang *play-based learning* berbasis bukti. Contohnya, mengadopsi model *Plan-Do-Review* dari HighScope (2020), di anak merencanakan permainan, melaksanakannya, dan merefleksikan hasilnya, sehingga kemandirian terbangun melalui proses terstruktur. Penelitian mendatang perlu mengeksplorasi dampak jangka panjang pendekatan ini serta faktor kontekstual seperti dukungan orang tua dan kebijakan sekolah

KESIMPULAN

Terhadap bagian analisis dan pembahasan yang dikerjakan, maka ada kesimpulan yang disampaikan terhadap kemampuan guru dalam memanfaatkan bermain dan permainan sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian anak. Pada saat guru mampu merancang dan memfasilitasi kegiatan bermain yang terarah, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak, dapat disimpulkan bahwa: 1) Bermain dan permainan dapat memotivasi anak untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dan mendorong rasa ingin tahu yang merupakan fondasi penting bagi kemandirian belajar; 2) Melalui komunikatif, ada interaksi dalam bermain dan permainan, anak belajar bekerja sama, berbagi, mengambil giliran, menyelesaikan konflik, dan memahami emosi diri sendiri dan orang lain; 3) Melalui bermain dan permainan, dapat melihat respon anak, melalui tantangan dan aturan yang mendorong anak untuk berpikir kritis, mencari solusi, membuat keputusan, dan mengembangkan strategi. Proses ini secara langsung melatih kemandirian anak dalam menghadapi masalah; 4) Aktifitas belajar semakin terlihat, ketika guru menampilkan permainan yang disesuaikan dengan kebutuhan anak, sehingga menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Hal ini dapat memberdayakan anak untuk belajar secara mandiri.

Berdasarkan hasil penelitian, berikut rekomendasi praktis untuk guru dan pihak terkait serta saran untuk penelitian selanjutnya. Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui bermain, guru disarankan memanfaatkan bahan-bahan sederhana atau barang bekas yang aman untuk menciptakan alat permainan edukatif, seperti puzzle dari kardus atau balok dari kayu bekas, guna mengatasi keterbatasan sarana prasarana. Kolaborasi dengan orang tua dan komunitas juga penting untuk pengadaan alat permainan atau perbaikan fasilitas bermain. Guru perlu mengikuti pelatihan khusus tentang desain kegiatan bermain yang terstruktur namun fleksibel, dengan fokus pada permainan yang merangsang pemecahan masalah dan pengambilan keputusan mandiri pada anak. Selain itu, dokumentasi dan refleksi rutin terhadap kegiatan bermain perlu dilakukan untuk mengevaluasi perkembangan kemandirian anak dan menyesuaikan strategi pembelajaran.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan melakukan studi dengan cakupan lebih luas dan jangka panjang untuk menguji konsistensi temuan, serta menggabungkan pendekatan kuantitatif untuk mengukur dampak bermain terhadap kemandirian anak secara lebih objektif. Penelitian juga dapat membandingkan efektivitas berbagai jenis permainan atau mengeksplorasi peran lingkungan keluarga dalam mendukung kemandirian anak. Pengembangan modul pelatihan guru berbasis temuan penelitian ini juga dapat menjadi kontribusi praktis bagi peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah Sani, R. (2013). *Inovasi pembelajaran*. Bumi Aksara.

Ali, M. (2006). *Guru dalam proses belajar-mengajar*. Sinar Baru.

Amri, S. (2013). *Pengembangan dan model pembelajaran dalam kurikulum 2013*. PT Prestasi Pustakarya.

Anderson, L. W. (1989). *The effective teacher*. McGraw-Hill Book Company.

Bathi, H. K. (2000). *Educational psychology*. The Macmillen Company of India Limited.

Covey, S. R. (1997). *The seven habits of highly effective people* (B. Budijanto, Trans.). Binarupa Aksara. (Original work published 1989)

Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Sage.

Daryanto. (2009). *Panduan proses pembelajaran kreatif dan inovatif*. AV Publisher.

Departemen Pendidikan Nasional. (2004). Pelayanan profesional kurikulum 2004: Kegiatan belajar-mengajar yang efektif. Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas.

Dowling, M. (2005). *Young children's personal, social and emotional development* (2nd ed.). Paul Chapman Publishing.

Einon, D. (2006). *Learning early*. Grasindo.

Epstein, A. S. (2007). *The intentional teacher*. National Association for the Education of Young Children.

Erikson, E. H. (1950). *Childhood and society*. Norton.

Fadlillah, M. (2017). *Bermain dan permainan anak usia dini*. Kencana.

Hamzah, B. U. (2007). *Profesi kependidikan*. Bumi Aksara.

Imron, A. (1995). *Pembinaan guru di Indonesia*. Pustaka Jaya.

Khadijah, & Armanila. (2017). *Bermain dan permainan anak usia dini*. Perdana Publishing.

Lillard, A. S., Lerner, M. D., Hopkins, E. J., Dore, R. A., Smith, E. D., & Palmquist, C. M. (2013). The impact of pretend play on children's development: A review of the evidence. *Psychological Bulletin, 139*(1), 1-34. https://doi.org/10.1037/a0029321

Miarso, Y. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Penada Media.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage.

Moch, I. A. (2003). *Administrasi pendidikan dan manajemen biaya pendidikan*. Alfabeta.

Roestiyah. (2007). *Masalah ilmu keguruan*. Bima Aksara.

Siraj-Blatchford, I. (2009). Conceptualising progression in the pedagogy of play and sustained shared thinking in early childhood education: A Vygotskian perspective. *Early Years, 29*(1), 81-95. https://doi.org/10.1080/09575140802689113

Sujana. (2001). *Metode dan teknik pembelajaran partisipatif*. Falah Production.

Susanto, A. (2014). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana Prenadamedia Group.

Suyanto, & Slameto. (2005). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Hikayat Publishing.

Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, mainan dan permainan untuk pendidikan anak usia dini*. Grasindo.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran: Landasan dan aplikasi*. Rineka Cipta.

Wijaya, C., & Rusyan, A. T. (1992). *Kemampuan dasar guru dalam proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.